

# Afritoria

Een beestachtig kaartspel voor 2-4 spelers vanaf 7 jaar

Er woedt een eeuwige strijd tussen de dieren in de adembenemende Afrikaanse wildparken. Zo ook in Serengeti, Ngorongoro, Masai Mara en Kgalagadi. Ieder dier en iedere roedel of kudde wil zijn eigen territorium met frisgroen gras, of malse stukken vlees. Een luierend of onoplettend dier kan zomaar van zijn landje worden verjaagd door andere dieren. Zij maken er een nieuw thuis van terwijl het verjaagde dier op zoek moet naar een nieuw territorium. In dit kaartspel loopt niet alles als gepland, want er zijn meer kapers op de kust. Dieren die hetzelfde territorium willen, of jachtopzieners en stropers die de verhoudingen ruw verstoren.

## Spelmateriaal

- 88 wildkaarten (22 groene, 22 blauwe, 22 paarse en 22 bruine)
- 4 jachtopzieners
- 4 stropers
- De spelregels

## Wildkaarten

Afritoria bevat 88 wildkaarten in vier kleuren. Iedere kleur staat voor een wildpark in Afrika. Per kleur zijn er 22 wildkaarten van 11 verschillende dieren die elk twee keer voorkomen. Ieder dier heeft een kracht, een waarde (de overwinningspunten) en een leefgebied.

De verdeling van de overwinningspunten en krachtpunten over de dieren is als volgt:



| 3 punten     |              |         |            | 2 punten |       |        |          | 1 punt  |       |         |
|--------------|--------------|---------|------------|----------|-------|--------|----------|---------|-------|---------|
| 1            | 2            | 3       | 4          | 5        | 6     | 7      | 8        | 9       | 10    | 11      |
| stekelvarken | stokstaartje | gazelle | wilde hond | zebra    | hyena | buffel | luipaard | giraffe | leeuw | olifant |

## Vorbereiding

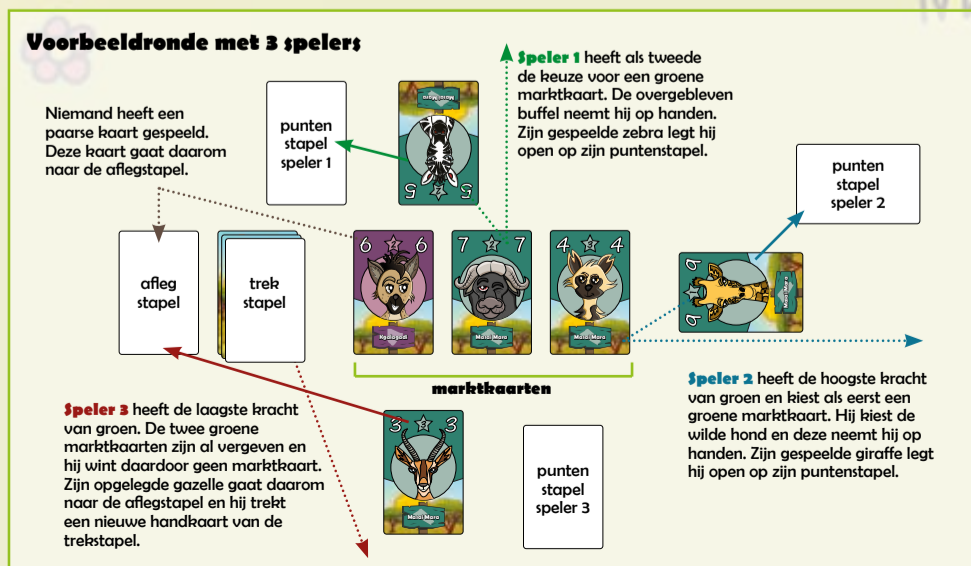
In een spel met 2 spelers wordt er gespeeld met twee kleuren wildkaarten. Bij 3 spelers met 3 kleuren en bij 4 spelers met 4 kleuren. De niet gebruikte kleuren worden uit het spel gehaald. Verder zitten er altijd 4 jachtopzieners en 4 stropers in het spel. Schud de wildkaarten, stropers en jachtopzieners en maak er één stapel van. Geef hiervan iedere speler 6 handkaarten. Laat deze niet aan de andere spelers zien. De rest van de kaarten vormt in het midden van de tafel de trekstapel. Leg vanaf de trekstapel net zo veel kaarten open als het aantal spelers dat mee doet. Deze kaarten vormen de marktkaarten. Het spel is nu klaar om te beginnen!

## Spelverloop

De marktkaarten zijn opengelegd en de strijd begint. De spelers proberen hun handkaarten te scoren en marktkaart op handen te krijgen. Zij kiezen iedere speelronde een kaart uit hun hand en leggen deze gesloten op tafel. Zodra alle spelers hun keuze hebben gemaakt worden de opgelegde kaarten tegelijkertijd opgedraaid. De opgelegde kaarten strijden per kleur met elkaar om de marktkaarten door middel van de krachtpunten. De wildkaart met de hoogste kracht heeft als eerste recht op een marktkaart van dezelfde kleur.

Zo worden dus de marktkaarten verdeeld. De hoogste groene kaart heeft als eerste recht op een groene kaart uit de markt. De hoogste paarse kaart heeft als eerste recht op een paarse marktkaart etc. De één na hoogst gespeelde wildkaart per kleur heeft daarna de keuze, zolang er nog een wildkaart van de gespeelde kleur in de markt is. Dit geldt ook voor de twee na hoogste en drie na hoogste kaart van een kleur.

Lukt het een speler om met zijn gespeelde wildkaart een wildkaart uit de markt te verkrijgen, dan scoort hij zijn opgelegde kaart. Deze wordt voor zich gelegd op zijn eigen puntenstapel met de afbeelding naar boven. Het verkregen dier uit de markt neemt hij op handen. Als het een speler niet lukt een kaart uit de markt te verkrijgen, dan wordt de door hem gespeelde kaart op de aflegstapel gelegd. Vervolgens pakt de betreffende speler de bovenste kaart van de trekstapel, zodat zijn aantal handkaarten weer 6 is. Marktkaarten die na het afhandelen van de gespeelde kaarten overblijven, worden op de aflegstapel gelegd. Er worden vervolgens weer nieuwe marktkaarten van de trekstapel opgedraaid en de volgende ronde kan beginnen.



# Iedere speelronde bestaat uit deze 6 stappen

1. Markt vullen  
Van de trekstapel worden de bovenste 2, 3 of 4 marktkaarten opengelegd.
2. Handkaart spelen  
Iedere speler speelt een kaart uit zijn hand en houdt deze gesloten voor zich tot iedere speler een keuze heeft gemaakt. Alle spelers draaien nu tegelijkertijd de gespeelde kaart open.
3. Speciale kaarten afhandelen  
Gespeelde jachttopzieners en stropers worden eerst afgehandeld.
4. Marktkaarten verdelen  
Daarna worden de kaarten uit de markt verkregen in de volgorde jachttopzieners, stropers en wildkaarten. Spelers die daarin slagen, scoren hun gespeelde kaart. Deze leggen ze open bovenop hun puntenstapel.
5. Aflegstapel  
Wildkaarten die geen marktkaart verkrijgen worden op de aflegstapel gelegd. Net als overgebleven kaarten in de markt.
6. Handkaarten aanvullen  
Spelers met 5 handkaarten vullen hun hand aan tot 6 kaarten.

Dit gaat door, totdat de trekstapel leeg is. In de laatste ronde is het mogelijk dat er slechts om één of twee marktkaarten wordt gespeeld. Het kan voorkomen dat een speler na de zesde stap, 5 wildkaarten van één kleur in zijn hand heeft. In dit geval mag deze speler ervoor kiezen zijn handkaarten aan de andere spelers te laten zien en vervolgens drie van zijn handkaarten ongezien onderop de trekstapel leggen. Zijn hand vult hij aan met de drie bovenste kaarten van de trekstapel.

## Jachttopzienerkaart

In het spel zitten 4 jachttopzieners. Als een jachttopziener in de markt ligt, verkrijgt de speler die deze ronde de laagste wildkaart heeft opgelegd (verplicht) de jachttopziener. De gespeelde wildkaart komt op de puntenstapel van deze speler te liggen en de jachttopziener wordt op handen genomen. De overige wildkaarten uit de markt worden deze ronde zoals gebruikelijk verkregen.



Spelers met een jachttopziener op handen kunnen deze kaart in een ronde spelen (net zoals wildkaarten worden gespeeld). Als de jachttopziener wordt gespeeld mag deze speler als eerste een wildkaart naar keuze uit de markt pakken en deze direct op zijn puntenstapel leggen. De gespeelde jachttopzienerkaart wordt op de aflegstapel gelegd en er wordt een nieuwe handkaart van de trekstapel getrokken. Heeft een andere speler in dezelfde ronde een stroperkaart gespeeld, dan schakelt de jachttopziener deze stroper uit (zie stroperkaart). Deze actie gebeurt aanvullend op het kiezen van een wildkaart.

## Stroperkaart

Er zitten 4 stropers in het spel. Als een stroperkaart in de markt ligt, verkrijgt de speler die deze ronde de hoogste wildkaart heeft opgelegd (verplicht) de stroper. De gespeelde wildkaart komt op de puntenstapel van deze speler te liggen en de stroper wordt op handen genomen. De overige wildkaarten uit de markt worden deze ronde zoals gebruikelijk verkregen.



Speelt een speler een stroperkaart in een speelronde, dan mag deze speler de bovenste zichtbare wildkaart pakken van de puntenstapel van één van zijn medespelers. Deze wildkaart legt hij boven op zijn eigen puntenstapel. De gespeelde stroperkaart wordt op de aflegstapel gelegd en er wordt een nieuwe handkaart van de trekstapel getrokken. Is er in dezelfde speelronde door een andere speler een jachttopziener gespeeld dan wordt de actie van de stroper niet uitgevoerd. De speler legt de stroper op de aflegstapel en trekt een nieuwe handkaart van de trekstapel.

## Kaarten met een gelijke waarde

Opgelegde kaarten met een gelijke krachtwaarde spelen elkaar uit het spel en worden op de aflegstapel gelegd. Dit is het geval bij:

- Twee gelijke dieren van dezelfde kleur die strijden om een wildkaart van de markt
- Twee of meer identieke dieren met het laagste aantal krachtpunten die om een jachttopziener in de markt strijden
- Twee of meer identieke dieren met het hoogste aantal krachtpunten die om een stroper in de markt strijden
- Twee of meer jachttopzieners die in één ronde worden gespeeld
- Twee of meer stropers die in één ronde worden gespeeld
- Een combinatie van drie of meer gespeelde jachttopzieners en stropers (bijvoorbeeld 2 jachttopzieners en 1 stroper)



## De winnaar van Afritoria

Het spel is gespeeld wanneer om de laatste kaarten van de trekstapel is gestreden. De spelers tellen de overwinningpunten van de kaarten op hun puntenstapel bij elkaar op. Handkaarten zijn niets meer waard. De speler met de meeste punten is winnaar van Afritoria!

Afritoria is bedacht, ontwikkeld en grafisch vormgegeven door de Spelmakerij in samenwerking met The Gamefantry. De Spelmakerij is een creatieve en inspirerende plek voor mensen met autisme opgezet door het Jagerhuis in Ede. Kijk ook eens op [www.despelmakerij.nl](http://www.despelmakerij.nl) en ontdek wat ze allemaal doen!

